

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

日 本 国 特 許 庁  
PATENT OFFICE  
JAPANESE GOVERNMENT

K04-4158

Jordan and  
Hartwig

F-6803

Tadakaitsu IZU

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて  
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed  
with this Office.

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年 1月14日

出 願 番 号

Application Number:

特願2000-010091

出 願 人

Applicant (s):

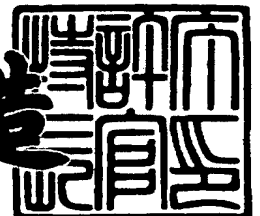
コナミ株式会社



2000年 8月11日

特許庁長官  
Commissioner,  
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2000-3064032

【書類名】 特許願

【整理番号】 P592

【提出日】 平成12年 1月14日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明者】

【住所又は居所】 愛知県名古屋市東区東桜1丁目13番3号 株式会社  
コナミ コンピュータ エンタテインメント 名古屋内

【氏名】 泉 直克

【特許出願人】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100083839

【弁理士】

【氏名又は名称】 石川 泰男

【電話番号】 03-5443-8461

【選任した代理人】

【識別番号】 100099645

【弁理士】

【氏名又は名称】 山本 晃司

【電話番号】 03-5443-8461

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 007191

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9712327

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲームシステム、ゲーム用データの交換制御方法、ゲーム機およびコンピュータ読取可能な記憶媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 通信手段を介したデータ交換を利用して共通のゲームがプレイ可能な複数のゲーム機を含み、前記共通のゲームでは、当該ゲーム上の使用が予定された複数のゲーム要素のうち、各ゲーム機のユーザーが所持する少なくとも一つのゲーム要素がユーザー間で取り引き可能とされたゲームシステムにおいて、

各ゲーム機のユーザーに関する前記ゲーム要素の所持状態を判別するための所持情報を保有する所持情報記憶手段と、

前記複数のゲーム機から、前記ゲーム要素を渡す側の第 1 のゲーム機と前記ゲーム要素を受け取る側の第 2 のゲーム機とを識別する識別手段と、

前記第 1 のゲーム機のユーザーに対応する前記所持情報に基づいて、当該第 1 のゲーム機のユーザーが所持するゲーム要素から前記第 2 のゲーム機のユーザーが獲得可能なゲーム要素を判別するための取引情報を前記第 2 のゲーム機に提供する取引情報提供手段と、

前記取引情報に基づいて、前記獲得可能なゲーム要素を前記第 2 のゲーム機の表示装置を通じて第 2 のゲーム機のユーザーに提示する提示手段と、

前記第 2 のゲーム機の入力装置に対する所定の選択および決定操作に応答して、前記獲得可能なゲーム要素から前記第 2 のゲーム機のユーザーが実際に獲得する少なくとも一つのゲーム要素を選択する取引対象選択手段と、

前記取引対象選択手段による前記ゲーム要素の選択に対応して、前記第 2 のゲーム機を操作するユーザーが所持するゲーム要素として、前記選択されたゲーム要素が加えられるように前記所持情報を更新する情報更新手段と、  
を備えたことを特徴とするゲームシステム。

【請求項 2】 前記情報更新手段は、前記第 1 のゲーム機のユーザーが所持するゲーム要素から前記選択されたゲーム要素が減らされるように前記所持情報を更新することを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 3】 前記複数のゲーム機間で所定の対戦を行うゲームが実行可能であり、前記対戦の結果に基づいて前記第 1 のゲーム機と前記第 2 のゲーム機とが設定されることを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 4】 前記選択および決定操作が行われている状況を判別するための操作情報を前記第 2 のゲーム機から前記第 1 のゲーム機へと提供する操作情報提供手段と、

前記選択および決定操作に対応して、前記ゲーム要素の選択が行われている状況を前記第 2 のゲーム機の表示装置に表示させるとともに、前記操作情報に基づいて前記ゲーム要素の選択が行われている状況を前記第 1 のゲーム機の表示装置に表示させる選択状況表示手段と、を備えたことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームシステム。

【請求項 5】 通信手段を介したデータ交換を利用して共通のゲームがプレイ可能な複数のゲーム機を含み、前記共通のゲームでは、当該ゲーム上の使用が予定された複数のゲーム要素のうち、各ゲーム機のユーザーが所持する少なくとも一つのゲーム要素がユーザー間で取り引き可能とされたゲームシステムに適用されるゲーム用データの交換制御方法であって、

各ゲーム機のユーザーに関する前記ゲーム要素の所持状態を判別するための所持情報を作成する手順と、

前記複数のゲーム機から、前記ゲーム要素を渡す側の第 1 のゲーム機と前記ゲーム要素を受け取る側の第 2 のゲーム機とを識別する手順と、

前記第 1 のゲーム機のユーザーに対応する前記所持情報に基づいて、当該第 1 のゲーム機のユーザーが所持するゲーム要素から前記第 2 のゲーム機のユーザーが獲得可能なゲーム要素を判別するための取引情報を前記第 2 のゲーム機に提供する手順と、

前記取引情報に基づいて、前記獲得可能なゲーム要素を前記第 2 のゲーム機の表示装置を通じて第 2 のゲーム機のユーザーに提示する手順と、

前記第 2 のゲーム機の入力装置に対する所定の選択および決定操作に応答して、前記獲得可能なゲーム要素から前記第 2 のゲーム機のユーザーが実際に獲得する少なくとも一つのゲーム要素を選択する手順と、

前記ゲーム要素の選択に対応して、前記第2のゲーム機を操作するユーザーが所持するゲーム要素として、前記選択されたゲーム要素が加えられるように前記所持情報を更新する手順と、

を備えたことを特徴とするゲーム用データの交換制御方法。

【請求項6】 通信手段を介したデータ交換を利用して他のゲーム機との間で共通のゲームがプレイ可能なゲーム機であって、前記共通のゲームでは、当該ゲーム上の使用が予定された複数のゲーム要素のうち、自機および他のゲーム機のユーザーがそれぞれ所持する少なくとも一つのゲーム要素がユーザー間で取り引き可能とされたゲーム機において、

自機のユーザーに関する前記ゲーム要素の所持状態を判別するための所持情報を保有する所持情報記憶手段と、

自機および前記他のゲーム機が、前記ゲーム要素を渡す側の第1のゲーム機および前記ゲーム要素を受け取る側の第2のゲーム機のいずれに該当するかを識別する識別手段と、

自機が前記第1のゲーム機として識別された場合、前記所持情報に基づいて、自機のユーザーが所持するゲーム要素から前記他のゲーム機のユーザーが獲得可能なゲーム要素を判別するための取引情報を前記他のゲーム機に提供する取引情報提供手段と、

自機が前記第2のゲーム機として識別された場合、前記他のゲーム機から提供される、自機のユーザーが獲得可能なゲーム要素を判別するための取引情報に基づいて、獲得可能なゲーム要素を自機の表示装置を通じて自機のユーザーに提示する提示手段と、

自機のユーザーへの前記ゲーム要素の提示に応答して自機の入力装置に所定の選択および決定操作が行われた場合、その操作に対応して、前記獲得可能なゲーム要素から自機のユーザーが実際に獲得する少なくとも一つのゲーム要素を選択するとともに、その選択結果を判別するための選択結果情報を前記他のゲーム機に提供する取引対象選択手段と、

前記他のゲーム機から提供される前記取引情報に基づいて自機のユーザーにより前記ゲーム要素が選択された場合、および前記他のゲーム機への前記取引情報

の提供に応答して前記他のゲーム機から前記ゲーム要素の選択結果を判別するための選択結果情報が提供された場合、それらの選択結果に基づいて前記所持情報を更新する情報更新手段と、

を備えたことを特徴とするゲーム機。

【請求項 7】 通信手段を介したデータ交換を利用して他のゲーム機との間で共通のゲームをプレイ可能とし、かつ前記共通のゲームにおいては、該ゲーム上の使用が予定された複数のゲーム要素のうち、自機および他のゲーム機のユーザーがそれぞれ所持する少なくとも一つのゲーム要素をユーザー間で取り引き可能とするためのプログラムが記録されたコンピュータ読取可能な記憶媒体において、前記プログラムは、自機のゲーム機が備えるコンピュータを、

自機のユーザーに関する前記ゲーム要素の所持状態を判別するための所持情報を保有する所持情報記憶手段、

自機および前記他のゲーム機が、前記ゲーム要素を渡す側の第 1 のゲーム機および前記ゲーム要素を受け取る側の第 2 のゲーム機のいずれに該当するかを識別する識別手段、

自機が前記第 1 のゲーム機として識別された場合、前記所持情報に基づいて、自機のユーザーが所持するゲーム要素から前記他のゲーム機のユーザーが獲得可能なゲーム要素を判別するための取引情報を前記他のゲーム機に提供する取引情報提供手段、

自機が前記第 2 のゲーム機として識別された場合、前記他のゲーム機から提供される、自機のユーザーが獲得可能なゲーム要素を判別するための取引情報に基づいて、獲得可能なゲーム要素を自機の表示装置を通じて自機のユーザーに提示する提示手段、

自機のユーザーへの前記ゲーム要素の提示に응答して自機の入力装置に所定の選択および決定操作が行われた場合、その操作に対応して、前記獲得可能なゲーム要素から自機のユーザーが実際に獲得する少なくとも一つのゲーム要素を選択するとともに、その選択結果を判別するための選択結果情報を前記他のゲーム機に提供する取引対象選択手段、および

前記他のゲーム機から提供される前記取引情報に基づいて自機のユーザーによ



り前記ゲーム要素が選択された場合、および前記他のゲーム機への前記取引情報の提供に応答して前記他のゲーム機から前記ゲーム要素の選択結果を判別するための選択結果情報が提供された場合、それらの選択結果に基づいて前記所持情報を更新する情報更新手段と、  
してそれぞれ機能させるように構成されていることを特徴とするコンピュータ読取可能な記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、通信対戦が可能なゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】

近年、複数のゲーム機をそれらの通信装置を介して相互に接続し、ゲーム機間でデータを交換しながら対戦形式でゲームを進めるゲームシステムが提供されている。また、通信対戦の別の形態として、所定のサーバー上にゲームプログラムやデータを保有させ、そのサーバーとネットワークを介して接続されたクライアントとしての複数のゲーム機（ゲーム専用機でも汎用コンピュータでもよい。）にデータを配信して、各クライアントのユーザー同士で対戦を行わせるゲームシステムも実用化されている。

【0003】

このような通信対戦を行うゲームシステムでは、ゲーム機間でアイテムやキャラクター等のゲーム要素の取り引き（交換や移動）を可能とし、それにより単独のゲーム機では得られない様々な楽しみをゲームに盛り込む工夫が凝らされている。例えば、対戦で敗退した側のゲーム機から特定のアイテム（例えば敗者のユーザーがゲーム上の対戦で使用した武器）を勝者側のゲーム機に対戦の報酬として移動させることとし、それにより複数のゲーム機のユーザー間でアイテムを奪い合うことも可能とされている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、従来のゲームシステムでは、取り引きされるゲーム要素がゲームの結果やルール等に応じて自動的に決定され、その決定過程に勝者側のゲーム機のユーザー（プレイヤー）の意思が反映されない。このため、既に所持しているゲーム要素を重複して受け取る等の不本意な取り引きを勝者側のプレイヤーが強いられることがある。このような場合、ゲーム機間でゲーム要素の取り引きを可能としたメリットが十分に活かされず、ゲームの興味が損なわれるおそれがある。キャラクタの収集を目的としたゲーム機同士でキャラクタを交換可能としたゲームシステムも存在するが、その場合でもキャラクタを渡す側のプレイヤーがどのキャラクタを送るかを決定しており、キャラクタを受け取る側で取引対象を決定することはできない。

## 【 0 0 0 5 】

そこで、本発明は、ゲーム要素を受け取る側が所望する取り引きを実現可能なゲームシステムを提供することを目的とする。

## 【 0 0 0 6 】

## 【課題を解決するための手段】

本発明は、通信手段を介したデータ交換を利用して共通のゲームがプレイ可能な複数のゲーム機を含み、前記共通のゲームでは、当該ゲーム上の使用が予定された複数のゲーム要素のうち、各ゲーム機のユーザーが所持する少なくとも一つのゲーム要素がユーザー間で取り引き可能とされたゲームシステムにおいて、各ゲーム機のユーザーに関する前記ゲーム要素の所持状態を判別するための所持情報を保有する所持情報記憶手段と、前記複数のゲーム機から、前記ゲーム要素を渡す側の第1のゲーム機と前記ゲーム要素を受け取る第2のゲーム機とを識別する識別手段と、前記第1のゲーム機のユーザーに対応する前記所持情報に基づいて、当該第1のゲーム機のユーザーが所持するゲーム要素から前記第2のゲーム機のユーザーが獲得可能なゲーム要素を判別するための取引情報を前記第2のゲーム機に提供する取引情報提供手段と、前記取引情報に基づいて、前記獲得可能なゲーム要素を前記第2のゲーム機の表示装置を通じて第2のゲーム機のユーザーに提示する提示手段と、前記第2のゲーム機の入力装置に対する所定の選択および決定操作に応答して、前記獲得可能なゲーム要素から前記第2のゲーム機の

ユーザーが実際に獲得する少なくとも一つのゲーム要素を選択する取引対象選択手段と、前記取引対象選択手段による前記ゲーム要素の選択に対応して、前記第2のゲーム機を操作するユーザーが所持するゲーム要素として、前記選択されたゲーム要素が加えられるように前記所持情報を更新する情報更新手段とを備えることにより、上述した課題を解決する。

## 【0007】

この発明によれば、ゲーム要素を受け取る側として設定された第2のゲーム機のユーザーに対して、獲得可能なゲーム要素が提示され、それに対して第2のゲーム機のユーザーが所定の選択および決定操作を行うことにより、第2のゲーム機のユーザーが実際に獲得するゲーム要素が決定される。従って、ゲーム要素を受け取る側のユーザーの意思を反映して、第1のゲーム機から第2のゲーム機へと渡されるゲーム要素を決定することができる。この結果、ゲーム要素を受け取る側が所望する取引引きを実現して、ゲーム機間でゲーム要素の取引引きを可能としたメリットを十分に発揮させ、それによりゲームの興趣を十分に高めることができる。

## 【0008】

本発明のゲームシステムにおいて、前記情報更新手段は、前記第1のゲーム機のユーザーが所持するゲーム要素から前記選択されたゲーム要素が減らされるように前記所持情報を更新してもよい。これにより、第2のゲーム機のユーザーが選んだゲーム要素が第1のゲーム機のユーザーから奪われる感覚を演出できる。

## 【0009】

また、本発明のゲームシステムにおいては、前記複数のゲーム機間で所定の対戦を行うゲームを実行可能としてもよく、その場合、前記対戦の結果に基づいて前記第1のゲーム機と前記第2のゲーム機とが設定、区別あるいは識別されてもよい。例えば対戦ゲームに勝利した側を第2のゲーム機に、敗退した側を第1のゲーム機にそれぞれ設定すれば、勝者のユーザーが敗者のユーザーから所望のゲーム要素を取り上げるような演出を行える。

## 【0010】

本発明のゲームシステムは、前記選択および決定操作が行われている状況を判

別するための操作情報を前記第2のゲーム機から前記第1のゲーム機へと提供する操作情報提供手段と、前記選択および決定操作に対応して、前記ゲーム要素の選択が行われている状況を前記第2のゲーム機の表示装置に表示させるとともに、前記操作情報に基づいて前記ゲーム要素の選択が行われている状況を前記第1のゲーム機の表示装置に表示させる選択状況表示手段とを備えてもよい。このようにすれば、ゲーム要素を受け取る側のユーザーがゲーム要素を選択している様子が第1および第2のゲーム機のそれぞれの表示装置に表示され、各ゲーム機のユーザーがゲーム要素の選択および決定を共通の体験として実感できる。

## 【0011】

本発明は、通信手段を介したデータ交換を利用して共通のゲームがプレイ可能な複数のゲーム機を含み、前記共通のゲームでは、当該ゲーム上の使用が予定された複数のゲーム要素のうち、各ゲーム機のユーザーが所持する少なくとも一つのゲーム要素がユーザー間で取り引き可能とされたゲームシステムに適用されるゲーム用データの交換制御方法としても把握可能である。その方法は、各ゲーム機のユーザーに関する前記ゲーム要素の所持状態を判別するための所持情報を作成する手順と、前記複数のゲーム機から、前記ゲーム要素を渡す側の第1のゲーム機と前記ゲーム要素を受け取る側の第2のゲーム機とを識別する手順と、前記第1のゲーム機のユーザーに対応する前記所持情報に基づいて、当該第1のゲーム機のユーザーが所持するゲーム要素から前記第2のゲーム機のユーザーが獲得可能なゲーム要素を判別するための取引情報を前記第2のゲーム機に提供する手順と、前記取引情報に基づいて、前記獲得可能なゲーム要素を前記第2のゲーム機の表示装置を通じて第2のゲーム機のユーザーに提示する手順と、前記第2のゲーム機の入力装置に対する所定の選択および決定操作に応答して、前記獲得可能なゲーム要素から前記第2のゲーム機のユーザーが実際に獲得する少なくとも一つのゲーム要素を選択する手順と、前記ゲーム要素の選択に対応して、前記第2のゲーム機を操作するユーザーが所持するゲーム要素として、前記選択されたゲーム要素が加えられるように前記所持情報を更新する手順とを備えたことを特徴とするものである。

## 【0012】

このような交換制御方法を実施すれば、上述したゲームシステムと同様の理由により、ゲーム要素を受け取る側のユーザーの意思を反映して、第1のゲーム機から第2のゲーム機へと渡されるゲーム要素を決定することができ、その結果として、ゲーム要素を受け取る側が所望する取引きを実現して、ゲーム機間でゲーム要素の取引きを可能としたメリットを十分に発揮させ、それによりゲームの興趣を十分に高めることができる。

【 0 0 1 3 】

また、本発明は、通信手段を介したデータ交換を利用して他のゲーム機との間で共通のゲームがプレイ可能なゲーム機であって、前記共通のゲームでは、当該ゲーム上の使用が予定された複数のゲーム要素のうち、自機および他のゲーム機のユーザーがそれぞれ所持する少なくとも一つのゲーム要素がユーザー間で取引き可能とされたゲーム機としても把握できる。さらに、このゲーム機は、自機のユーザーに関する前記ゲーム要素の所持状態を判別するための所持情報を保有する所持情報記憶手段と、自機および前記他のゲーム機が、前記ゲーム要素を渡す側の第1のゲーム機および前記ゲーム要素を受け取る側の第2のゲーム機のいずれに該当するかを識別する識別手段と、自機が前記第1のゲーム機として識別された場合、前記所持情報に基づいて、自機のユーザーが所持するゲーム要素から前記他のゲーム機のユーザーが獲得可能なゲーム要素を判別するための取引情報を前記他のゲーム機に提供する取引情報提供手段と、自機が前記第2のゲーム機として識別された場合、前記他のゲーム機から提供される、自機のユーザーが獲得可能なゲーム要素を判別するための取引情報に基づいて、獲得可能なゲーム要素を自機の表示装置を通じて自機のユーザーに提示する提示手段と、自機のユーザーへの前記ゲーム要素の提示に応答して自機の入力装置に所定の選択および決定操作が行われた場合、その操作に対応して、前記獲得可能なゲーム要素から自機のユーザーが実際に獲得する少なくとも一つのゲーム要素を選択するとともに、その選択結果を判別するための選択結果情報を前記他のゲーム機に提供する取引対象選択手段と、前記他のゲーム機から提供される前記取引情報に基づいて自機のユーザーにより前記ゲーム要素が選択された場合、および前記他のゲーム機への前記取引情報の提供に応答して前記他のゲーム機から前記ゲーム要素の選

択結果を判別するための選択結果情報が提供された場合、それらの選択結果に基づいて前記所持情報を更新する情報更新手段と、を備えたことを特徴とする。

## 【 0 0 1 4 】

このようなゲーム機を通信手段を介して複数接続することにより、本発明のゲームシステムを実現できる。

## 【 0 0 1 5 】

さらに、本発明は記憶媒体としても把握することができる。すなわち、本発明の記憶媒体は、通信手段を介したデータ交換を利用して他のゲーム機との間で共通のゲームをプレイ可能とし、かつ前記共通のゲームにおいては、該ゲーム上の使用が予定された複数のゲーム要素のうち、自機および他のゲーム機のユーザーがそれぞれ所持する少なくとも一つのゲーム要素をユーザー間で取り引き可能とするためのプログラムが記録されたコンピュータ読取可能な記憶媒体であって、前記プログラムは、自機のゲーム機が備えるコンピュータを、自機のユーザーに関する前記ゲーム要素の所持状態を判別するための所持情報を保有する所持情報記憶手段、自機および前記他のゲーム機が、前記ゲーム要素を渡す側の第1のゲーム機および前記ゲーム要素を受け取る側の第2のゲーム機のいずれに該当するかを識別する識別手段、自機が前記第1のゲーム機として識別された場合、前記所持情報に基づいて、自機のユーザーが所持するゲーム要素から前記他のゲーム機のユーザーが獲得可能なゲーム要素を判別するための取引情報を前記他のゲーム機に提供する取引情報提供手段、自機が前記第2のゲーム機として識別された場合、前記他のゲーム機から提供される、自機のユーザーが獲得可能なゲーム要素を判別するための取引情報に基づいて、獲得可能なゲーム要素を自機の表示装置を通じて自機のユーザーに提示する提示手段、自機のユーザーへの前記ゲーム要素の提示に応答して自機の入力装置に所定の選択および決定操作が行われた場合、その操作に対応して、前記獲得可能なゲーム要素から自機のユーザーが実際に獲得する少なくとも一つのゲーム要素を選択するとともに、その選択結果を判別するための選択結果情報を前記他のゲーム機に提供する取引対象選択手段、および、前記他のゲーム機から提供される前記取引情報に基づいて自機のユーザーにより前記ゲーム要素が選択された場合、および前記他のゲーム機への前記取引

情報の提供に応答して前記他のゲーム機から前記ゲーム要素の選択結果を判別するための選択結果情報が提供された場合、それらの選択結果に基づいて前記所持情報を更新する情報更新手段としてそれぞれ機能させるように構成されたことを特徴とするものである。

## 【0016】

このような記憶媒体のプログラムをゲーム機のコンピュータにより実行すれば本発明のゲームシステムを構成できる。

## 【0017】

本発明において、ゲーム要素とは、ロールプレイングゲームやアクションゲームにおいてゲームに登場するキャラクターが使用する道具や魔法等のように、ゲーム機のユーザーがゲームにおいて使用可能であって、その使用がゲームの進行（対戦結果やストーリーの変化等）に影響を与えるものをいう。キャラクター自身がゲーム要素として取引可能であってもよい。

## 【0018】

## 【発明の実施の形態】

図1は本発明のゲームシステムの一実施形態を示している。このゲームシステム100は一对の携帯型ゲーム機1，1を通信ケーブル8を介して互いに接続して構成される。各携帯型ゲーム機1は基本的に同一の構成を有しており、本体2と、その本体2に取り付けられた表示装置としての液晶モニタ3と、入力装置4とを備えている。但し、本発明を構成する複数のゲーム機は共通のゲームが実行可能であればよく、必ずしも同一の構成を備えている必要はない。

## 【0019】

入力装置4は、方向指示スイッチ5と、複数の押釦スイッチ6とを備えている。方向指示スイッチ5は例えば十字型の操作部材5aを有し、その操作部材5aの上下左右方向の操作（上下左右の端部の押し込み操作）に対応した信号を出力する。このような入力装置4の構成は周知であり、種々変形が可能である。例えば操作部材5aに代え、上下左右にそれぞれ一つずつ押釦スイッチが配置されてもよい。

## 【0020】

図 2 は、各ゲーム機 1 に設けられた制御装置 1 0 の構成を示している。制御装置 1 0 は、マイクロプロセッサを利用した CPU 1 1 を主体とするコンピュータとして構成されている。CPU 1 1 には、主記憶装置としての ROM 1 2 および RAM 1 3 と、画像処理回路 1 4 と、サウンド処理回路 1 5 とがバス 1 6 を介してそれぞれ接続される。ROM 1 2 には、ゲーム機 1 の基本的な制御（例えば起動処理）に必要なプログラムが格納される。RAM 1 3 には CPU 1 1 に対する作業領域が確保される。画像処理回路 1 4 は CPU 1 1 からの描画指示に応じて液晶モニタ 3 を制御してその画面上に所定の画像を表示させる。サウンド処理回路 1 5 は CPU 1 1 からの発音指示に応じたアナログ音声信号を生成してスピーカ 7 に出力する。

#### 【 0 0 2 1 】

CPU 1 1 にはバス 1 6 を介して入力装置 4 の各スイッチ 5, 6 が接続され、それにより CPU 1 1 は各スイッチ 5, 6 の操作状態を判別可能である。また、バス 1 6 には、制御装置 1 0 とは別体の外部記憶装置 1 7 が接続される。外部記憶装置 1 7 は例えば本体 2 に対して着脱自在なカセット型に構成され、その内部には記憶媒体として例えば ROM 1 8 および RAM 1 9 が設けられる。ROM 1 8 には、制御装置 1 0 を本発明の各手段として機能させるためのプログラムおよびその実行に必要な各種のデータが予め記録される。RAM 1 9 には例えばゲームのセーブデータ等が必要に応じて記録される。RAM 1 9 のデータは例えば外部記憶装置 1 7 に内蔵された補助電池により保持される。RAM 1 9 に代え、EEPROM のように書き換え可能な ROM を使用してもよい。外部記憶装置 1 7 の記憶媒体は半導体記憶素子に限らず、磁気記憶媒体、光学式記憶媒体、光磁気記憶媒体等の各種の記憶媒体を使用してよい。なお、バス 1 6 と各要素との間には必要に応じてインターフェース回路が介在されるが、それらの図示は省略した。制御装置 1 0 の構成は上記に限定されず、種々の制御装置を使用してよい。

#### 【 0 0 2 2 】

ゲーム機 1 同士のデータ通信を行うため、CPU 1 1 には、バス 1 6 を介して通信制御回路 2 0 が接続され、その通信制御回路 2 0 には通信インターフェース 2 1 を介して通信コネクタ 2 2 が接続される。各ゲーム機 1 の通信コネクタ 2 2



に図 1 の通信ケーブル 8 がそれぞれ接続されてゲーム機 1 同士でデータ通信が可能となる。なお、ゲーム機 1, 1 の間の通信手段は、通信ケーブル 8 を介した有線式に限定されず、赤外線通信のような無線式の通信手段でもよい。2 種類以上の通信手段が併用されてもよい。

#### 【 0 0 2 3 】

以上の構成のゲームシステム 1 0 0 では、外部記憶装置 1 7 の R O M 1 8 に記録されたプログラムを R A M 1 3 にロードして C P U 1 1 で実行することにより、様々なジャンルのゲームをモニタ 3 の画面上でプレイすることができる。但し、本実施形態では、プレイヤー（ゲーム機 1 のユーザーに等しい。）が入力装置 4 を介してゲームに登場する特定のキャラクタ（以下、プレイヤーキャラクタと呼ぶ。）を操作して冒険や対戦を繰り返すことにより、R O M 1 8 のデータ上で予め用意されている様々なアイテムをプレイヤーキャラクタが獲得し、その獲得の結果に応じてさらにストーリーが進行するというゲームが実行されるものとして説明を続ける。

#### 【 0 0 2 4 】

アイテムには、例えばプレイヤーキャラクタが使用する武器、防具等の多数が用意され、それらは例えば効果、使用回数等の様々な観点から差別化される。対戦や冒険でどのようなアイテムを使用するかに応じてプレイヤーキャラクタの能力や体力等のパラメータが変化し、その結果として対戦の優劣や冒険の進度が変化する。各アイテムにはシリアルナンバーが 1 : 1 で付されており、各アイテムの特徴や属性を示す情報、例えば各アイテムの名前、使用条件、その効果等は予めゲームの制作者によって決定されて R O M 1 8 にゲーム用のデータの一種として書き込まれている。プレイヤーキャラクタの対戦相手は、同一のゲーム機 1 の C P U 1 1 が操作する仮想的な敵キャラクタの場合と、別のプレイヤーが通信ケーブル 8 を介して接続された別のゲーム機 1 を利用して操作する他のプレイヤーキャラクタの場合とがある。

#### 【 0 0 2 5 】

通信対戦を行った場合、その対戦に勝利したプレイヤーは敗退したプレイヤーから所望のアイテムを奪い取ることができる。このような処理を可能とするため

、各ゲーム機 1 の CPU 1 1 はゲームの適当な時期（例えば開始時）に各アイテムの所持状態を判別するためのアイテム所持データを作成して RAM 1 3 に記憶する。そして、RAM 1 3 に記憶されたアイテム所持データはゲームの進行に伴って逐次更新される。このアイテム所持データが所持情報に相当する。

## 【 0 0 2 6 】

RAM 1 3 が記憶するアイテム所持データは、その RAM 1 3 が搭載されたゲーム機 1 のユーザーに対応したアイテム所持データに限られる。アイテム所持データは、図 3 に示すように各アイテムのシリアルナンバーと各アイテムの所持数とを対応付けたデータとして作成される。アイテムの所持数以外の情報がアイテム所持データに付加されてもよい。各ゲーム機 1 の RAM 1 3 に記録されたアイテム所持データは、その RAM 1 3 が搭載されたゲーム機 1 に接続されている外部記憶装置 1 7 に必要に応じて保存される。

## 【 0 0 2 7 】

次に、通信対戦の結果を受けてアイテムが取り引きされる手順を図 4 および図 5 を参照して説明する。

## 【 0 0 2 8 】

図 4 は、ゲームシステム 1 0 0 を利用したアイテムの取り引き手順を示すフローチャートであり、図 5 はそのフローチャートに対応したゲーム画面の変化を示す図である。なお、以下では、通信対戦の勝者をプレイヤー A、敗者をプレイヤー B として説明する。

## 【 0 0 2 9 】

プレイヤー A、B の間で通信対戦が開始され、プレイヤー B が一方のゲーム機 1 を操作してプレイヤー A に降参を申し込むと、そのゲーム機 1 から降参を示す情報が他方のゲーム機 1 に転送される。これを受けて、プレイヤー A が操作するゲーム機 1 のモニタ 3 には図 5 に示すようにプレイヤー B の操作するキャラクターが降参を求める画面 P 1 が表示される。また、プレイヤー B のゲーム機 1 のモニタ 3 には、通信中であることを示す画面 P 2 がそれぞれ表示される。この状態で、プレイヤー A が自己のゲーム機 1 の入力装置 4 を操作して降参を受け入れると対戦終了となり、プレイヤー B のゲーム機 1 がアイテムを渡す側の第 1 のゲーム

機として、プレイヤーAのゲーム機1がアイテムを受け取る側の第2のゲーム機として各ゲーム機1, 1において識別される。そして、プレイヤーAのゲーム機1のCPU11により図4(a)の処理が、プレイヤーBのゲーム機1のCPU11により図4(b)の処理がそれぞれ開始される。以下、各ゲーム機1毎に区別して処理内容を説明する。

#### 【0030】

プレイヤーAが操作するゲーム機1では、まずモニタ3に通信待機画面P3が表示され(ステップS11)、続いてプレイヤーBのゲーム機1から、プレイヤーBのアイテムの所持状態を判別するための取引情報としてのデータの送信が開始されたか否か判断される(ステップS12)。データ送信が開始されるまで以降の処理は保留される。送信が開始されるとデータの受信が開始され、その受信動作は受信完了まで継続される(ステップS13、S14)。このときプレイヤーBのゲーム機1から送信されるデータ(取引情報)は、図3に示すようにプレイヤーBが各アイテムを所持しているか否かを、所持していれば“1”、所持していなければ“0”で表現した1アイテムにつき1ビットの情報を、シリアルナンバーの小さいものから順に並べて構成される。送信データはシリアルナンバーの小さい側から適当な量(例えば1バイト)ずつまとめて送信される。

#### 【0031】

アイテムの所持状態に関するデータの受信が完了すると、受信データに基づいて、プレイヤーAが獲得可能なアイテムを一覧表示したアイテムリスト画面P4がプレイヤーAのゲーム機1のモニタ3に表示される(ステップS15)。このとき、プレイヤーBが所持しているすべてのアイテムを獲得可能なアイテムとして表示してもよいし、プレイヤーBが所持するアイテムから一定の条件に合致するアイテムのみを獲得可能なアイテムとして表示してもよい。例えば、アイテム毎に使用可能なキャラクタが決まっている場合には、プレイヤーBが所有するアイテムのうち、プレイヤーAが操作するキャラクタが使用可能とされているアイテムに限定してアイテムリスト画面P4に表示してもよい。

#### 【0032】

アイテムリスト画面P4は、獲得可能なアイテムの名前を画面内に所定の間隔

で上下方向に並べて表示したものである。モニタ 3 の一画面に入りきらない数のアイテムが存在する場合には、例えば方向指示スイッチ 5 の上下方向の操作によって画面 P 4 を上下にスクロールさせるか、あるいは頁をめくるように画面 P 4 を切り替えることにより、獲得可能なアイテムのすべてがプレイヤー A に提示可能である。

## 【 0 0 3 3 】

アイテムリスト画面 P 4 が表示されると、続いてプレイヤー A のゲーム機 1 に対して所定の選択操作が行われたか否かが判別される（ステップ S 1 6）。選択操作はアイテムリスト画面 P 4 に表示されているアイテムからプレイヤー A が獲得候補のアイテムを指定する操作である。選択操作が行われた場合には、その選択操作の内容に応じて獲得候補のアイテムが変化する状況を示す図 5 の選択状況画面 P 5 がプレイヤー A のゲーム機 1 のモニタ 3 上に表示される（ステップ S 1 7）。また、ステップ S 1 6 にてアイテム選択操作がなければステップ S 1 7 の処理はスキップされる。続いて、選択操作の内容を判別するためのキー操作情報がプレイヤー B のゲーム機 1 に送信される（ステップ S 1 8）。なお、ステップ S 1 6 にてアイテム選択操作をしなかった場合にも、アイテム選択操作なしを示すキー操作情報がプレイヤー B のゲーム機 1 に送信される。その後、プレイヤー A が入力装置 4 に対して所定の決定操作を行ったか否か判断される（ステップ S 1 9）。決定操作が行われていなければステップ S 1 6 へ処理が戻される。ステップ S 1 9 で決定操作が行われたと判断されると、その操作が行われた時点で獲得候補として選択されているアイテムがプレイヤー A の獲得したアイテムとして決定され、そのアイテムのシリアルナンバーがプレイヤー B のゲーム機 1 に送信される（ステップ S 2 0）。続いて、プレイヤー A の獲得したアイテムの数が 1 つ増えるように、プレイヤー A が操作するゲーム機 1 の RAM 1 3 内のアイテム所持データが更新される（ステップ S 2 1）。その後、図 5 の結果表示画面 P 6 がプレイヤー A のゲーム機 1 のモニタ 3 上に表示され（ステップ S 2 2）、その後、プレイヤー A のゲーム機 1 の入力装置 4 に対する所定の終了操作（ステップ S 2 3）を待つて勝者側の処理が終了する。

## 【 0 0 3 4 】

一方、敗者側となるプレイヤーBのゲーム機1では、対戦の勝敗の決定を受けて、まずそのゲーム機1のRAM13が記憶するプレイヤーBのアイテム所持データに基づいて、上述したアイテムの所持状態を判別するための送信データが作成される（ステップS31）。続いて、作成されたデータがプレイヤーAのゲーム機1に送信され（ステップS32）、送信終了を待ってアイテムリスト画面P4がプレイヤーBのゲーム機1のモニタ3に表示される（ステップS33、S34）。

#### 【0035】

その後、プレイヤーAのゲーム機1から、アイテムの選択操作の内容を判別するためのキー操作情報を受信する処理が行われる（ステップS35）。この情報は図4（a）のステップS18にて送信される。続いて、キー操作情報に基づいてプレイヤーAがアイテムを選択したか否か判断され（ステップS36）、選択されているときはその選択の内容に応じて獲得候補のアイテムが変化する状況を示す図5の選択状況画面P5がプレイヤーBのゲーム機1のモニタ3上に表示される（ステップS37）。このとき、図4（a）のステップS17の処理によりプレイヤーAのゲーム機1のモニタ3にも選択状況画面P5が表示されている。従って、アイテムが選択されている状況がプレイヤーA、Bにリアルタイムで伝えられ、アイテムの選択を、対戦終了に対応した一種のイベントとして両者に強く印象付けることができる。ステップS36にてアイテムが選択されていないと判断された場合にはステップS37がスキップされる。

#### 【0036】

続いて、プレイヤーAのゲーム機1においてアイテムの決定操作があったか否か判別され（ステップS38）、決定があればその選択されたアイテムのシリアルナンバーをプレイヤーAのゲーム機1から受信する処理が実行される（ステップS39）。なお、決定操作があったか否かは、プレイヤーAのゲーム機1からアイテムのシリアルナンバーの送信（ステップS20参照）を検出することで判別できる。シリアルナンバーの送信開始に先立って決定操作があったことを示す情報をプレイヤーAのゲーム機1からプレイヤーBのゲーム機1に送信し、その情報により決定操作があったか否かを判別してもよい。

## 【 0 0 3 7 】

シリアルナンバーを受信した後は、プレイヤーAによって奪われたアイテムの数が1つ減るように、プレイヤーBのゲーム機1のRAM13が記憶するアイテム所持データが更新される（ステップS40）。その後、図5の結果表示画面P7がプレイヤーBのゲーム機1のモニタ3上に表示され（ステップS41）、その後、プレイヤーBのゲーム機1の入力装置4に対する所定の終了操作（ステップS42）を待って敗者側の処理が終了する。

## 【 0 0 3 8 】

なお、プレイヤーAが敗者、プレイヤーBが勝者となった場合には、プレイヤーAが操作するゲーム機1にて図4（b）の処理が、プレイヤーBが操作するゲーム機1にて図4（a）の処理がそれぞれ実行される。

## 【 0 0 3 9 】

本発明は以上の実施形態に限定されず、種々の形態にて実施してよい。例えば、ゲーム機間で取り引きされるゲーム要素は、「アイテム」として設定されたものに限らずゲーム上での使用が想定された種々の要素を取引対象にできる。例えばキャラクタが使用する道具ではなく、キャラクタ自身が取引対象のゲーム要素として扱われてもよい。通信対戦等の共通のゲームをプレイするために接続されるゲーム機は2台に限らず、3台またはそれ以上でもよい。3台以上のゲーム機が同時に接続される場合において、例えば1台またはそれ以上のゲーム機のユーザーが勝者または敗者となり、他の2台以上のゲーム機を操作する複数のユーザーが敗者または勝者となったとき、1：多、または多：多のユーザー同士の間で本発明に従ってアイテムその他のゲーム要素が取り引きされてもよい。

## 【 0 0 4 0 】

さらに、本発明のゲームシステムは、図6に例示したように、サーバー機30と、そのサーバー機30にLANやインターネット等のネットワークを介して接続される複数のクライアント機31…31とを備えたものでもよい。この場合、各クライアント機31の記憶装置にそのクライアント機31のユーザーに関する上記のアイテム所持データを記憶させ、ゲーム要素の取引が必要になったときにアイテムを渡す側のクライアント機31からサーバー機30を介してアイテムを

受け取る側のクライアント機 3 1 へアイテムの所持状態を判別するための情報を転送するとともに、アイテムの選択状態に関する情報その他の各種のデータもサーバー機 3 0 を経由してクライアント機 3 1 同士で交換してもよい。あるいは、各ユーザー毎のアイテム所持データその他の情報のすべてまたは一部をサーバー機 3 0 の記憶装置に記憶させてサーバー機 3 0 に管理させ、サーバー機 3 0 から勝者側のクライアント機 3 1 や敗者側のクライアント機 3 1 に必要なデータを配信してクライアント機 3 1, 3 1 間でのゲーム要素の取り引きを実現してもよい。

#### 【 0 0 4 1 】

以上の実施形態では、1 回の対戦で 1 つのゲーム要素が取り引きされる例を説明したが、対戦等のゲーム結果に応じて 1 回の取り引きされるゲーム要素の個数を変化させてもよい。例えば僅差で勝利したときよりも大差をつけて勝利した場合の方がより多くのゲーム要素を勝者が獲得できるようにしてもよい。ゲーム要素がゲームの進行に不利を与えるように設定し、勝者から敗者へとゲーム要素が渡されるようにしてもよい。

#### 【 0 0 4 2 】

さらに、ゲーム要素の取り引きは対戦終了後に限らず、対戦途中で適宜行われてもよい。さらに、対戦以外のゲームを複数のゲーム機上で実行する場合でも、それらのゲーム機間で本発明に従ってゲーム要素を取り引きしてもよい。

#### 【 0 0 4 3 】

##### 【発明の効果】

以上に説明したように、本発明によれば、ゲーム要素を受け取る側のユーザーの意思を反映して、第 1 のゲーム機から第 2 のゲーム機へと渡されるゲーム要素を決定することができるので、ゲーム要素を受け取る側が所望する取り引きを実現して、ゲーム機間でゲーム要素の取り引きを可能としたメリットを十分に発揮させ、それによりゲームの興趣を十分に高めることができる。

##### 【図面の簡単な説明】

##### 【図 1】

本発明の一実施形態に係るゲームシステムの概略を示す図。

【図 2】

図 1 のゲームシステムを構成する各ゲーム機の制御系の概略構成を示すブロック図。

【図 3】

図 1 のゲームシステムでアイテムを取り引きするために使用されるデータの例を示す図。

【図 4】

図 1 のゲームシステムの各ゲーム機にて実行される処理を示すフローチャート

【図 5】

図 4 の処理に対応したゲーム画面を示す図。

【図 6】

ネットワークを利用して本発明のゲームシステムを構成する例を示す図。

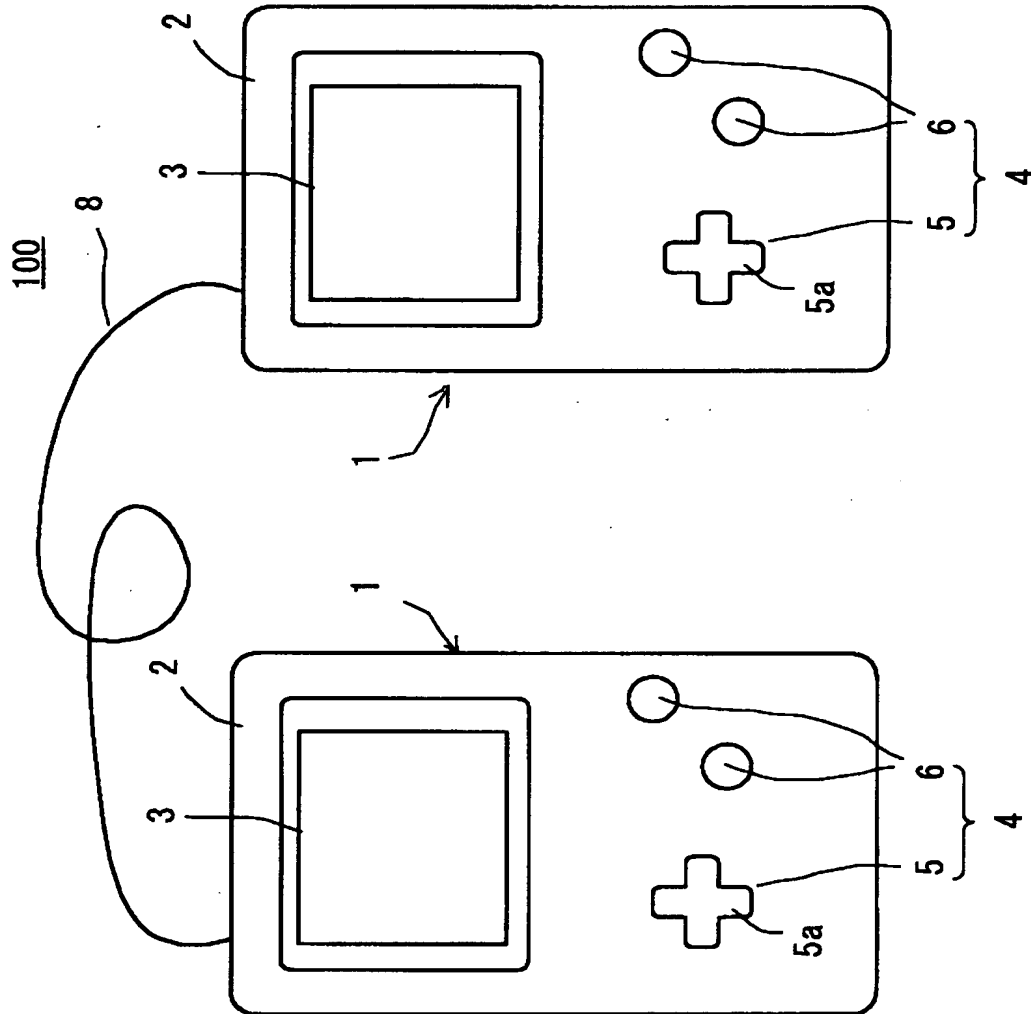
【符号の説明】

- 1    ゲーム機
- 3    液晶モニタ（表示装置）
- 4    入力装置
- 8    通信ケーブル（通信手段）
- 1 0   制御装置（コンピュータ）
- 1 7   外部記憶装置（記憶媒体）
- 2 0   通信制御回路（通信手段）
- 2 1   通信インターフェース（通信手段）
- 2 2   通信コネクタ（通信手段）
- 3 0   サーバー機
- 3 1   クライアント機
- 1 0 0   ゲームシステム

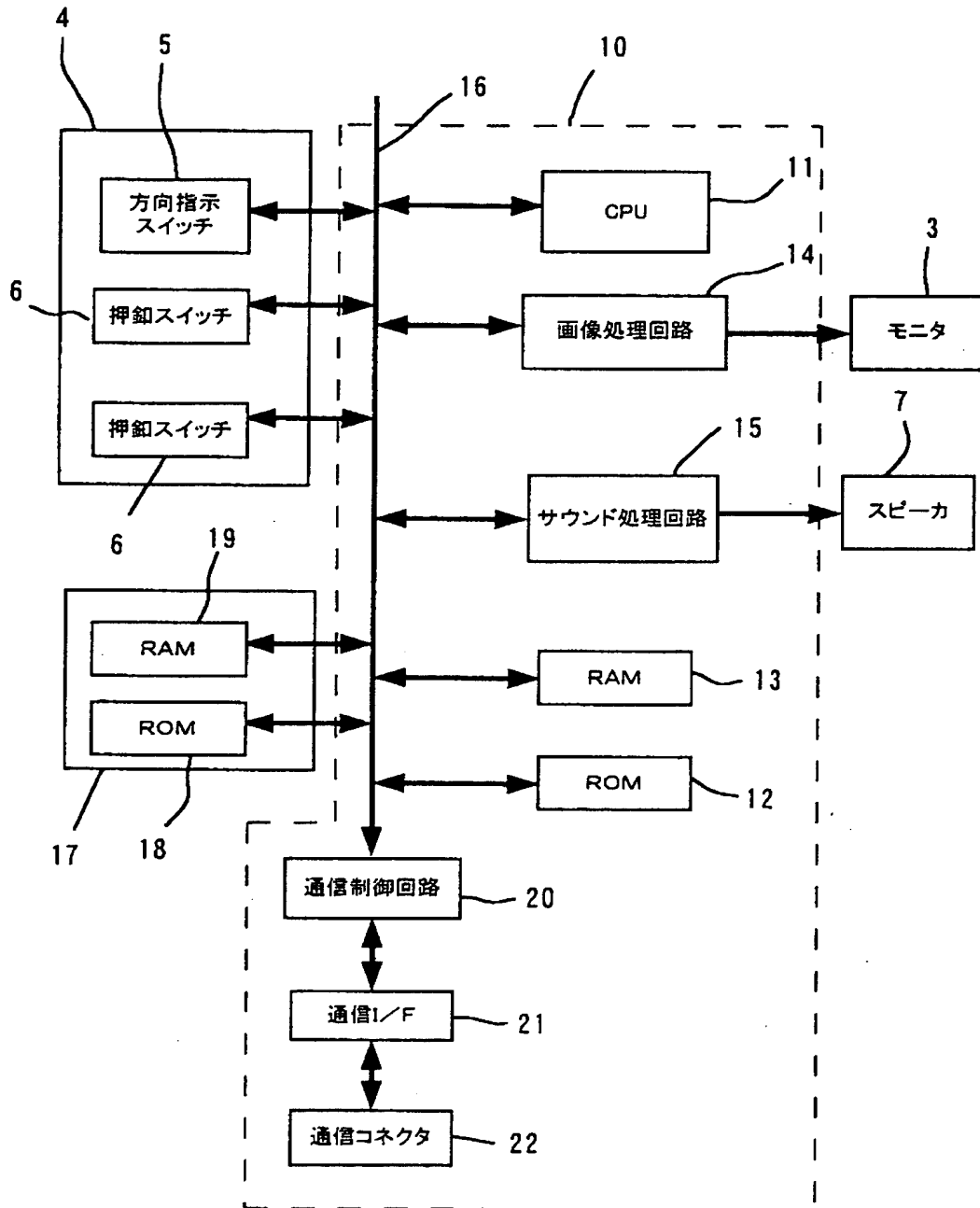


【書類名】 図面

【図 1】



【図2】



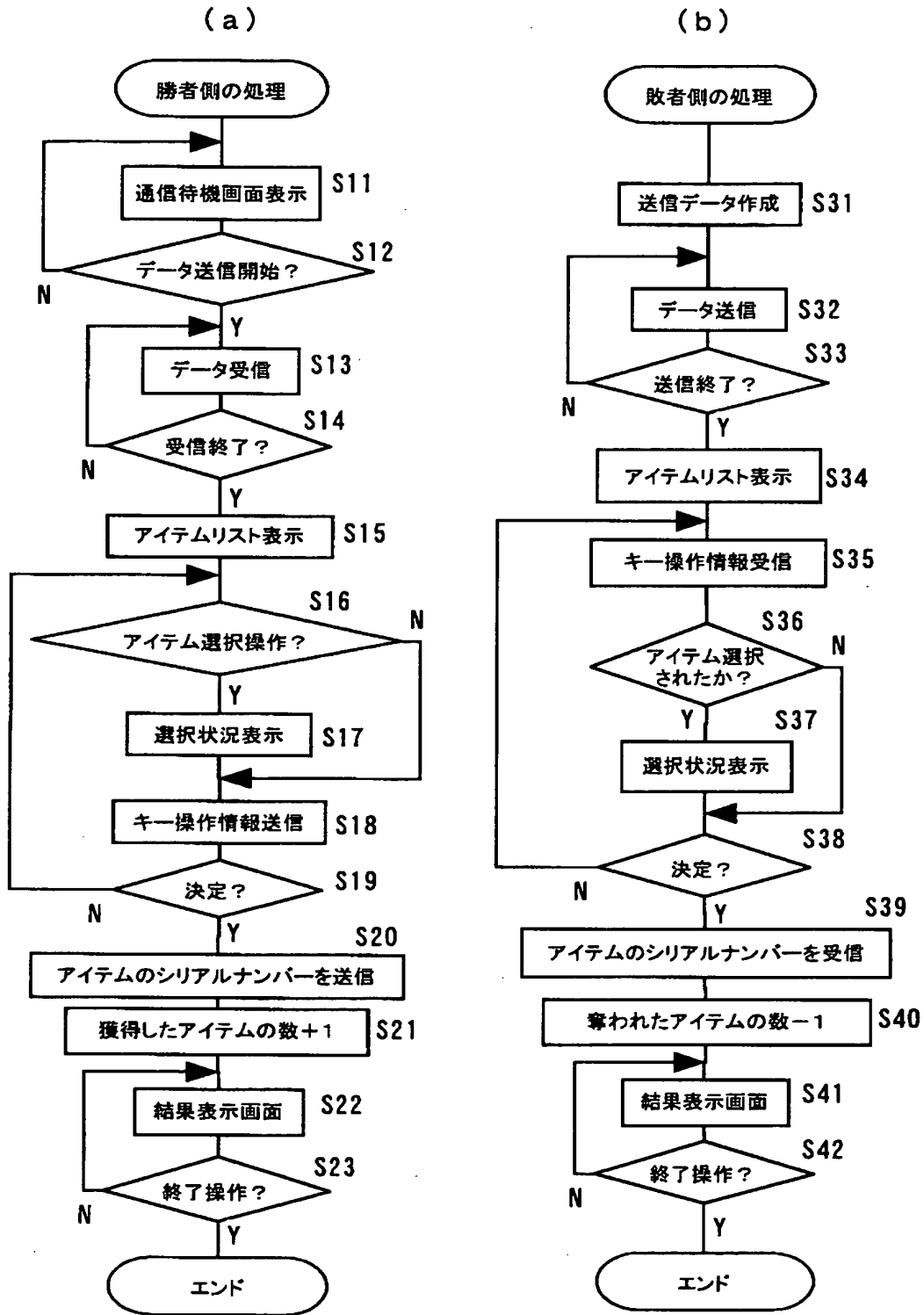
【図 3】

アイテム所持データ	
アイテム番号	1 2 3 4 5 6 7 8   9 ...
アイテム所持数	3 1 0 2 2 0 0 1   1 ...

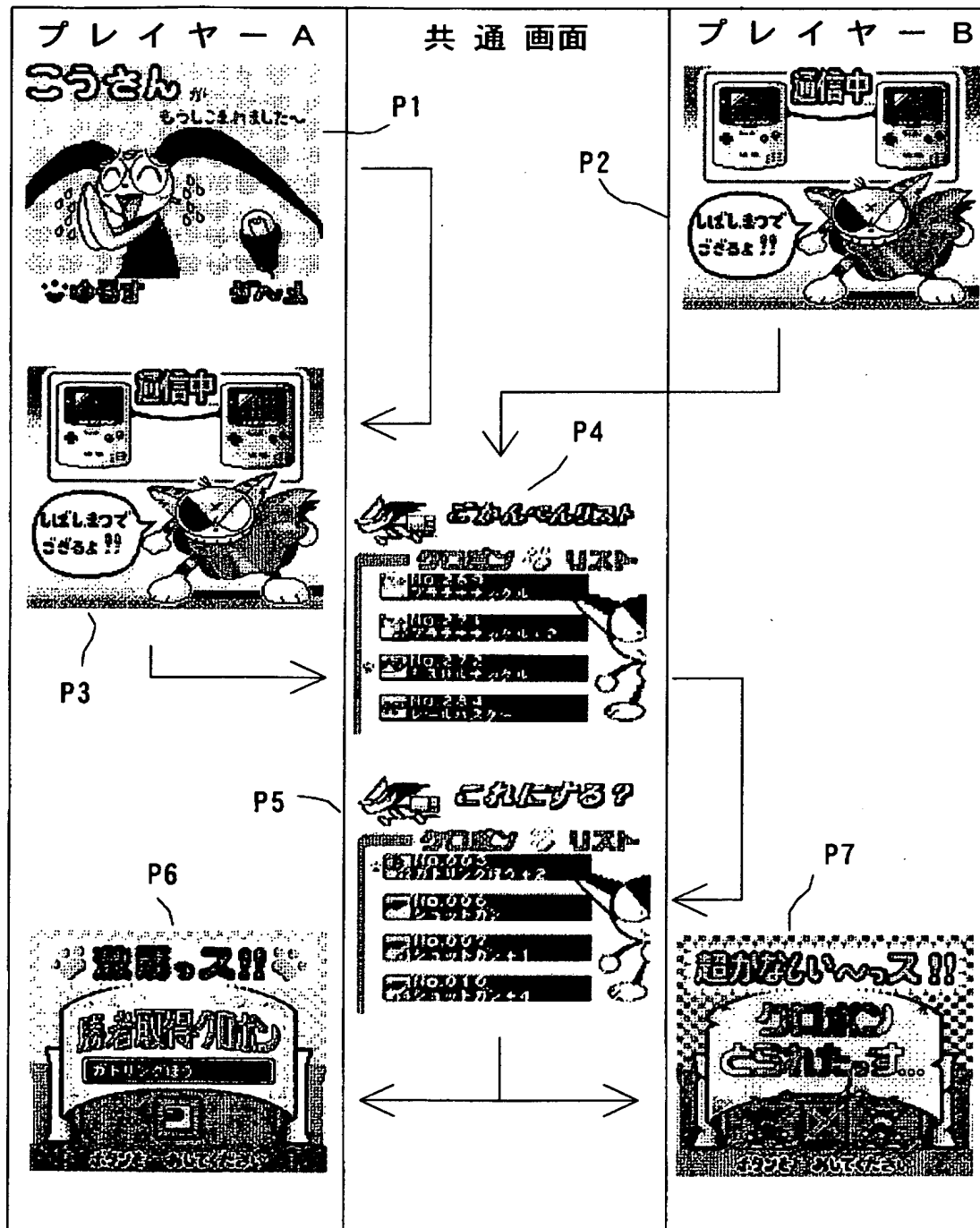
↓

1 1 0 1 1 0 0 1  
一回の送信データ

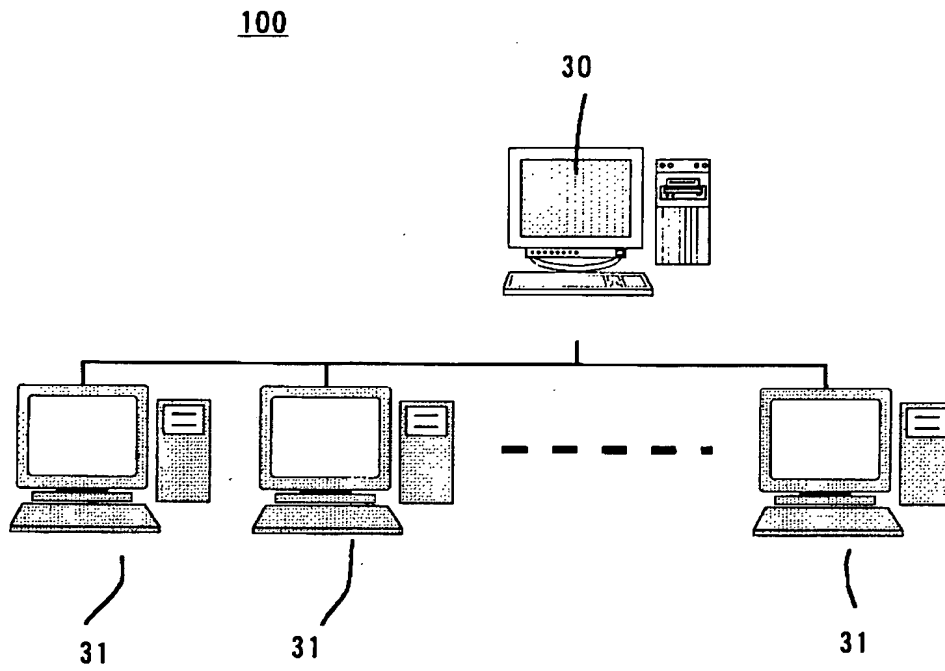
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ゲーム要素を受け取る側が所望する取引の実現を可能としたゲームシステムを提供する。

【解決手段】 第1のゲーム機1のユーザーから第2のゲーム機1のユーザーにゲーム要素を受け渡す際に、第1のゲーム機のユーザーが所持するゲーム要素を判別するための取引情報を第2のゲーム機に提供し、第2のゲーム機では提供された取引情報に応じて、獲得可能なゲーム要素の一覧を表示させる。表示されたゲーム要素から第2のゲーム機のユーザーが獲得するゲーム要素を選択させ、その選択結果を第2のゲーム機から第1のゲーム機へと返す。第1のゲーム機では、奪われたゲーム要素がユーザーの所持範囲から減らされるように、第2のゲーム機では獲得したゲーム要素がユーザーの所持範囲に加えられるようにゲーム要素の所持状態を判別するデータを更新する。

【選択図】 図5

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000105637]

1. 変更年月日 1991年 6月20日  
[変更理由] 名称変更  
住 所 兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地の2  
氏 名 コナミ株式会社
2. 変更年月日 2000年 1月19日  
[変更理由] 住所変更  
住 所 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号  
氏 名 コナミ株式会社